Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme

Bulletin informatif nº 3 – décembre 2013

Soyez les bien venus dans le troisième bulletin informatif. Dans cette période notre projet les jeux CHERMUG a évolué davantage. Après les trials antérieurs, on a continué de tester/évaluer les jeux à l'aide de plusieurs personnes de la communauté européenne: les étudiants en nursing et médecine de Craiova (Roumanie), les étudiants en nursing de Pori (Finlande), les étudiants en sciences sociales de Paisley (Ecosse), les étudiants à distance des sciences de l'apprentissage et psychologie de la Hollande. Les jeux ont été testés en classe er à la maison ou au boulot – par les étudiants de l'enseignement à distance. L'utilisation des jeux a été comparée à l'utilisation des questionnaires/questions ordinaires d'évaluation des connaissances dans un groupe de contrôle randomisé afin d'investiguer sur l'existence des différences en ce qui concerne les résultats de l'apprentissage et de voir les différences d'appréciation entre les jeux et les questions. Aussi, dans cette période les jeux ont été joués également par les participants à l'atelier ECGBL 2013, la 7ème Conférence européenne de l'apprentissage basé sur les jeux électroniques, et à la GALA 2013, la Conférence de l'alliance pour les jeux et l'éducation de Paris. Une première analyse des données montre que les jeux sont bien reçus. Les étudiants aiment exercer et tester leurs connaissances dans le domaine des méthodes de recherche à l'aide des jeux. Dans ce moment on collecte et analyse les données des expériences et on finalise les résultats du projet pour son utilisation ultérieure. Dans ce bulletin informatif on offre une vision générale sur les principaux résultats du projet, à savoir sur les 11 jeux et les ressources additionnelles qui seront disponibles sur notre site. Pour plus d'informations – en tant qu'étudiant, enseignant ou institution -, n'hésitez pas nous contacter.

Les résultats du projet CHERMUG

Les jeux CHERMUG

Les jeu CHERMUG sont des jeux digitaux online réalisés pour offrir des activités de support aux étudiants qui apprennent sur les méthodes de recherche et statistique. Les jeux couvrent tant la recherche quantitative que celle qualitative et poursuivent le cycle des méthodes de recherche. Chaque jeu exemplifie une certaine étape du cycle.

O parte din echipa proiectului CHERMUG

Exigences et mode d'emploi

Les jeux sont spécialement créés pour les débutants et peuvent bénéficier particulièrement aux étudiants qui étudient le module introductif sur les méthodes de recherche ou pour les étudiants avancés pour la révision de leur connaissance dans le domaine des méthodes de recherche. L'étudiant a besoin des connaissances de base en ce qui concerne la terminologie et les concepts de la recherche avant de commencer de jouer les jeux. Les jeux n'exigent pas des habilités IT, autres que celles d'opérer avec un browser web, de la part des étudiants ou des enseignants.

Les jeux ont été créés pour être utilisés dans les laboratoires de travaux dirigés, sous la direction du professeur, chaque jeu en permettant la discussion de type table ronde avec les étudiants pendant un cours d'une heure. Les jeux peuvent aussi être joués par les étudiants qui jouent en groupes de 2 ou 3 personnes. Le travail en groupe aide les étudiants à comprendre l'éventuelle ambigüité ou à dépasser la complexité des

méthodes de recherche. Aussi, les jeux peuvent être joués par les étudiants à la maison en tant qu'exercice qui met en œuvre les concepts appris pendant les travaux ou pendant le cours, sous forme d'étude individuelle, situation spécialement rencontrée pour les étudiants des programmes de formation à distance.

CHERMUG
CONTINUING / HIGHER EDUCATION IN RESEARCH METHODS USING GAMES

Contenu

Les jeux quantitatifs sont structurés par trois niveaux de difficulté. Le niveau 1 est un niveau introductif et aide les étudiants à comprendre les principales différences entre la recherche qualitative et celle quantitative. Aux niveaux 2 et 3 on présente aux étudiants comment poser la question de recherche relativement à une situation particulière, à un cas clinique décrit en bref; on leur demande également de faire des exercices pour apprendre à choisir correctement la meilleure méthode de recherche, comment réaliser un échantillon et comment analyser les données. Aussi, on leur enseigne comment codifier les données qualitatives.

Les jeux quantitatifs ont pour base le test de l'hypothèse. Le jeu présente au joueur toute une série d'exemples qui l'aident à résoudre les problèmes qui doivent être pris en considération lorsqu'il formule et teste l'hypothèse. Dans le jeu quantitatif, l'étudiant doit parcourir toute une série d'activités qui comprennent:

- Les variables – l'identification de principales variables d'étude telles qu'elles résultent du scénario présenté
- T-test – l'identification des variables indépendantes et dépendantes
- Chi-carré – la détermination du niveau pour chaque variable
- Niveau de mesure – quelle méthode de mesure est appropriée pour chaque variable
- Type d'étude – est une étude expérimentale ou de corrélation?
- Formulation de l'hypothèse nulle
- Identification de la ligne correcte du set des données
- Identification correcte du set des données
- Interprétation des tableaux et représentations graphiques des données
- Identification/interprétation correcte des tests statistiques

Niveau/Topique	Études qualitatives	Études quantitatives (Chi-carré) (n.a. qui font référence au problème actuel de l'obésité)	Études quantitatives (T-test) (n.a. qui font référence au problème actuel de l'obésité)
Niveau 1	Les principales différences entre les études quantitatives et qualitatives	Le sexe de l'individu & la récompense (alimentaire)	La nationalité & l'alimentation méditerranéenne
Niveau 2	La simulation d'une recherche qualitative	Les exercices physiques & la renonciation (au repas)	Le sexe de l'individu & la consommation des protéines
Niveau 3	Écrire un article pour publication	La ,"consommation" de média & l'obésité	Type de régime & perte en poids
Niveau 4		Éviter les repas & l'obésité	
Niveau 5		La nationalité & l'image de soi (de son corps	

Extra Ressources

En plus des jeux sont aussi disponibles sur www.chermug.eu les ressources suivantes :

- Introductions vidéo CHERMUG: voir http://www.youtube.com/watch?v=BDc1bUEjHbc
- Le guide pour les enseignants: voir D18 (a) Le guide du tuteur pour les jeux quantitatifs et qualitatifs CHERMUG
- Le guide de l'étudiant: voir D18 (b) Le guide de l'étudiant pour les jeux quantitatifs et qualitatifs CHERMUG
- Exemples pour la meilleure pratique: D23 Étude de cas pour la meilleure activité pratique
- Utilisation des exemples de cas: voir D24 Utilisation des scénarios de cas

Personnes de contact

Liz Boyle (Coordinateur projet, Université de l'Ouest, Ecosse, liz.boyle@uws.ac.uk), Baltasar Fernández-Manjón (Université Complutense de Madrid, ES, balta@fdi.ucm.es), Peter van Rosmalen (Université Ouverte, Hollande, peter.vanrosmalen@ou.nl), Tiina Pennanen (Satakunta Université de sciences appliquées, Finlande, tiina.pennanen@samk.fi), Kam Star (Playgen, Grande Bretagne, kam@playgen.com), Madalina Manea (Université de médecine et pharmacie de Craiova, Roumanie, madalinamanea2005@yahoo.com).

CHERMUG
CONTINUING / HIGHER EDUCATION IN RESEARCH METHODS USING GAMES